



Til underviseren:

Dette kort indeholder ideer til fysiske matematikaktiviteter, der kan laves i forbindelse med emnet om *Statistik og chance i PingoMat*.

Aktiviteterne er beskrevet til underviseren nedenfor, og eventuel materialeliste til aktiviteten er i boksen nedenfor aktivitetsbeskrivelsen.

1 Aktivitet: Chance terninger – Hvad er chancen for at slå...

Print kopiarket "Chance terninger" til hver elev.

Du skal bruge 2 terninger med seks sider på, pr. elev.

Eleverne kan dog godt sidde flere sammen og skiftes til at slå, hvis I ikke har så mange terninger.

På første ark skal eleverne slå med én terning 25 gange.

De skal sætte kryds ud for det rigtige antal øjne på terningen i diagrammet.

Herefter skal eleverne sammentælle og skrive antallet ned under terningen.

På kopiark 2 skal eleverne slå 30 gange med to terninger. Her gøres ligesom på første kopiark, dog er øjnene på terningerne under diagrammet, skiftet ud med tallene 2-12.

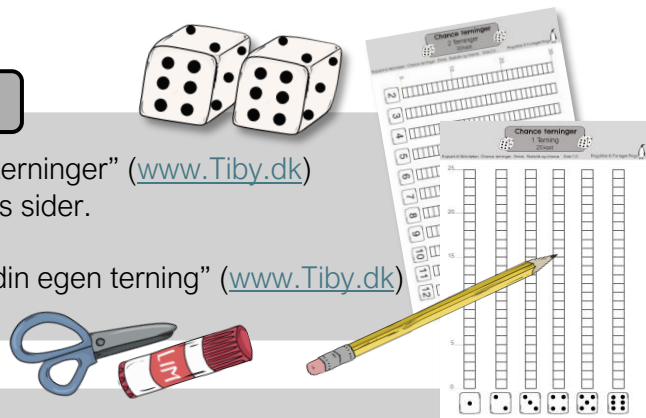
Tip:

På www.Tiby.dk kan du printe arket "Lav din egen terning".

- Print kopiarket på karton og lad eleverne klippe ud, og lave den færdig.
- Du kan også printe på A3 karton så terningen bliver meget stor.

Materialeliste

- Kopiarket "Chance terninger" (www.Tiby.dk)
- 2 terninger med seks sider.
- Blyant.
- Evt. kopiarket "Lav din egen terning" (www.Tiby.dk)
- Evt. limstift og saks.



Eleverne skal lære:

- At vurdere chancer.
- At samle og ordne data i et diagram.
- At aflæse et diagram.



Til underviseren:

Dette kort indeholder ideer til fysiske matematikaktiviteter, der kan laves i forbindelse med emnet om *Statistik og chance i PingoMat*.

Aktiviteterne er beskrevet til underviseren nedenfor, og eventuel materialeliste til aktiviteten er i boksen nedenfor aktivitetsbeskrivelsen.

1 Aktivitet: Spar, ruder, klør eller hjerter – Hvad er chancen?

Print kopiarket "Chance kort" til hver elev.

I små grupper skal eleverne lægge 20 kort ned – et kort ad gangen. Eleverne sætter kryds i diagrammet, Og tæller til sidst sammen: Hvor mange fik de af hver?

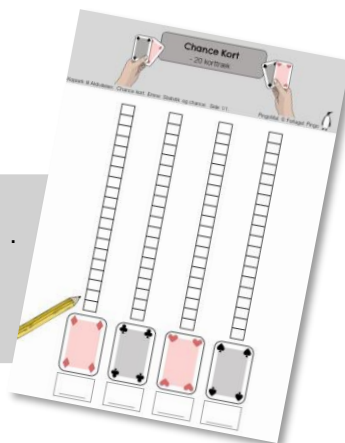
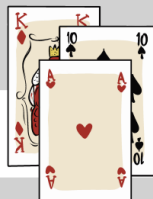
Hvis de blander kortene med hele kortspillet og trækker 20 nye kort hvad er chancen så for at de igen får flest af f.eks. Klør?

Tip:

- Eleverne kan vædde om, hvad de tror der kommer flest og færrest af, inden de går i gang.
- Eleverne kan lave deres eget diagram og prøve at bruge billedkortene og/eller tallene på 20 kort.

Materialeliste

- Kopiarket "Chance kort" (www.Tiby.dk) .
- 1 kortspil pr. elevgruppe
- Blyant til afkrydsning

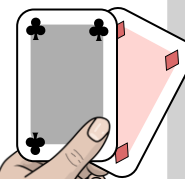


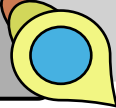
Eleverne skal lære:

- At vurdere chancer.
- At samle og ordne data i et diagram.
- At aflæse et diagram.



Hvor stor er chancen for at trække en ruder?





Til underviseren:

Dette kort indeholder ideer til fysiske matematikaktiviteter, der kan laves i forbindelse med emnet om **Statistik og chance i PingoMat**.

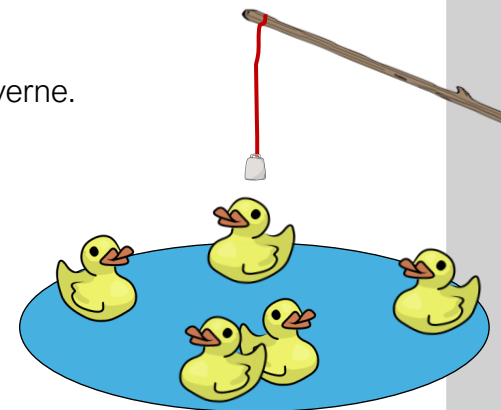
Aktiviteterne er beskrevet til underviseren nedenfor, og eventuel materialeliste til aktiviteten er i boksen nedenfor aktivitetsbeskrivelsen.

1 Aktivitet: Lav en "andedam" og ta' chancen!

Andedam eller fiskespil – du behøver hverken rigtige badeænder eller fisk for at lave dette spil med eleverne. Men det er sjovt, og en fin aktivitet til at få fornemmelse af chance og vinderstatistik.

Sådan gør du:

- Print kopiarket "Andedam", og lad eleverne farve ænderne, klip dem ud og sæt en papirclips på.
- Farv en klat bagpå ænderne (f.eks. 10 ænder: 5 røde, 3 blå og 2 gule).
- Bind en snor fast på hver pind og fastgør magneten/magnettapen for enden.
- Eleverne skiftes til at fange ænder – Hvad er chancen for at fange en rød, en blå osv.?



Tip til andedam:

- Lav flere andedamme hvor ænderne har forskellige farver under eller tal – farverne kan symbolisere en point værdi som eleverne bestemmer. Eleverne kan invitere hinanden over og prøve de forskellige damme og dermed forskellige chancer.
- Eleverne kan også selv tegne fisk eller lignende og lave fiskespil på samme måde som andedam.

Tip til flere aktiviteter:

- I kan lave en spilletime i klassen hvor eleverne har spil med hjemmefra.
- I kan også lave flere spil som *Andedam*. F.eks. et *lykkehjul* med farvede felter, eller felter med tal. Hvis man bruger papirbindere og karton kan man godt fæstne hjulet på et andet papir og skubbe det rundt.

Materialeliste

- Pinde til fiskestænger.
- Kopiarket "Andedam" (www.Tiby.dk)
- Snor
- Papirclips
- Saks og tusser/farveblyanter
- Magnettape eller magneter der kan bindes fast.



Eleverne skal lære:

- At vurdere chancer.
- At samle og ordne data i et diagram.
- At aflæse et diagram.

